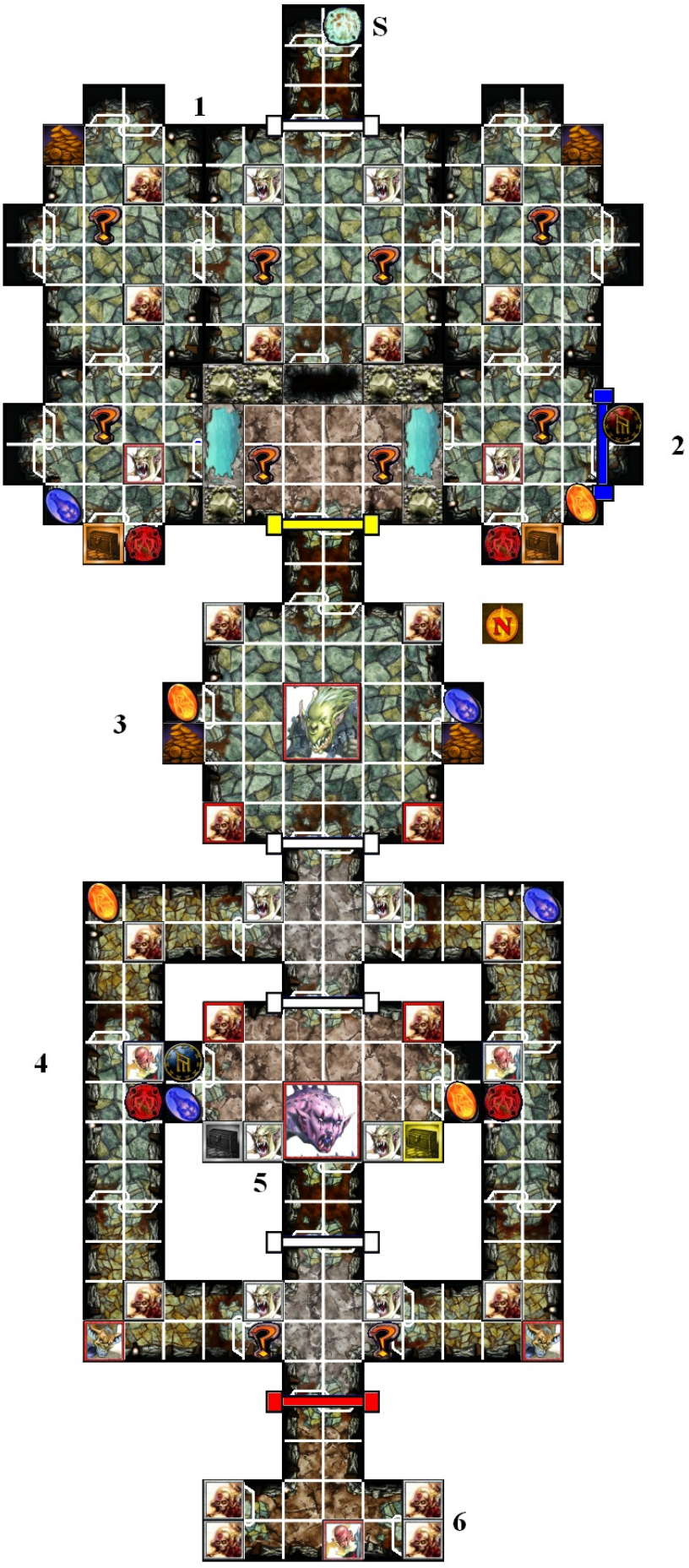


Fan Created Scenario.

Descent: Journeys in the Dark is copyright 2005 Fantasy Flight Publishing. All images are used with permission.

Der Friedhof der Verdammten

By Birk Hörhold

Quest Background

Nachdem Ihr aus Decay's Höhle geflohen seid, kommt Ihr vollkommen erschöpft in die Stadt.
Ihr seht ein brennendes Haus und ein Mann kommt zu Euch gelaufen.
"Ahhhh... Abenteurer... Ihr.. Ihr... müsst uns helfen! Hier waren Tote... Lebene Tote! Sie kamen von dem alten Friedhof. Anscheinend ist dort irgend so ein Voodoo-Hexer. Wir wissen es nicht. Ihr MÜSST helfen, sonst wird die Stadt in wenigen Tagen nur noch ein haufen Asche sein! Bitte töten denjenigen, der dafür verantwortlich ist!..."

Quest Goals

-Erlöst die gequälten Geister.
-Vernichtet den bösen Hexer.

Questmarker: 5
Startgold: 300

>>>Extras<<<
Alle Monster haben folgende Eigenschaften:
-Unsterblich
Extra Monstereigenschaften x/y (Elite):
>Rasierklingenflügler >> Durchbohren 1/2
>Hexenmeister >> Furchteinflößend 1/1
>Tiermensch >> Gift
>Oger >> Kommando
>Naga >> Gift, Betäubung

>>>? - Grabsteine<<<
Gebiet 1: 8 Gräber - Grab I > (1 Skelett) - Grab II > (1 Skelett) - Grab III > (1 Tiermensch) - Grab IV > (1 Elite-Skelett) - Grab V > (1 Elite-Tiermensch) - Grab VI > (1 Hexenmeister) - Grab VII > (1 Elite-Hexenmeister - lässt den gelben Schlüssel fallen) - Grab VIII > 1 Silberschatz
Gebiet 4: 4 Gräber > (je 1 Elite-Skelett, 1 Elite-Hexenmeister) - Werden die Monster aus einem Grab getötet, öffnet sich automatisch das Zweite.

>>>Voodoo-Hexer<<<
Der Voodoo-Hexer ist der Elite-Hexenmeister im letzten Raum.
Attribute:
Bewegung: 4; Leben: 10; Rüstung: 2
Angriff: 1 Weiß, 1 Grün, 3 Schwarz
Fähigkeiten: Hexerei 4, Lebenssauger (Schaden /2 als Leben zurück), Aura

>>>Truhen<<<
Bronze 1 > 3 Questmarker, 1 Fluch, 1 Bronzeschatz
Bronze 2 > 1 Questmarker, 2 Flüche, 1 Bronzeschatz, 50 Gold
Bronze 3 > 2 Flüche, 2 Bronzeschätze

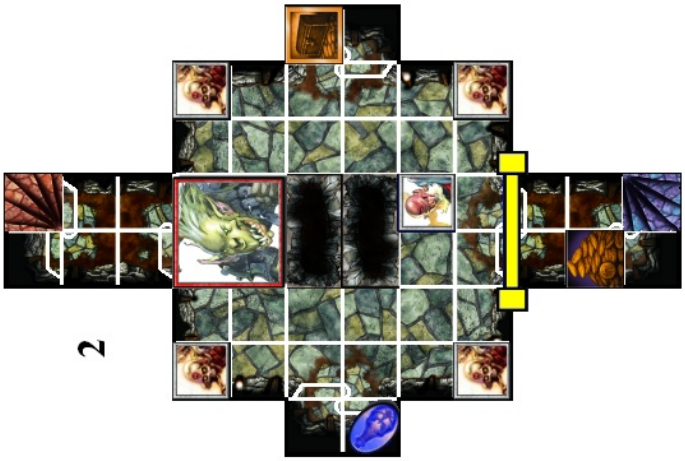
Silber 1 > 2 Questmarker, 1 Fluch, 1 Silberschatz
Silber 2 > 1 Questmarker, 3 Flüche, 2 Silberschätze
Silber 3 > 1 Fluch , 1 Silberschatz

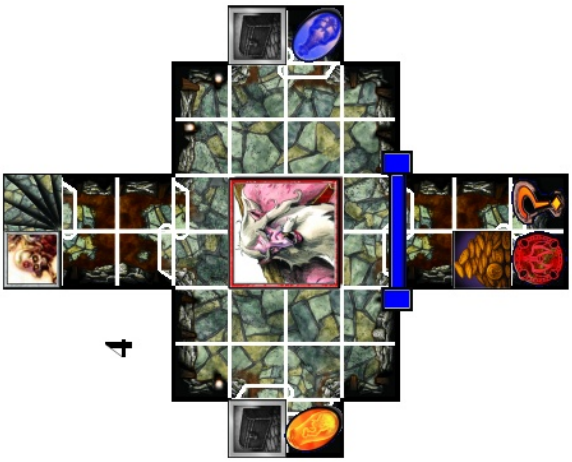
Gold 1 > 3 Questmarker, 1 Fluch, 1 Goldschatz
Gold 2 > 1 Questmarker, 2 Flüche, 1 Goldschatz

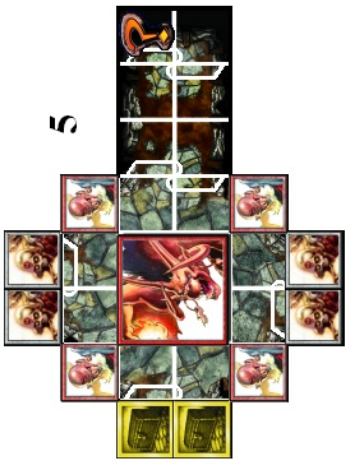
>>>Quest-Ende<<<
Der Voodoo-Hexer ist besiegt, Ihr habt gute arbeit geleistet. Geht wieder zurück in die Stadt.

>>>Raumbeschreibungen<<<
Raum 1: Der schmale Gang öffnet sich zu einem gigantischen Raumsystem. Es ist ein unterirdischer Friedhof. Und leider liegen die Toten nicht in ihren Gräbern...
Raum 2: Ein winziger Seitenschacht. Allerdings liegt hier ein Schlüssel.
Raum 3: In dem großen raum stehen mehrere Skelette und auch ein großer Oger, dem die Haut in Fetzen runter hängt.
Raum 4: Der Gang führt einmal um einen Raum herum. Viele böse Wesen lauern hier auf euch.
Raum 5: Der Raum ist finster und wird durch euren Fackelschein erleuchtet. Ihr könnt eine große Naga sehen, die euch grimmig anguckt, wie eignetlich jedes Monster in jedem Dungeon.
Raum 6: Der Gang öffnet sich zu einem kleinen Hammer. Ihr seht eienn großen Skelettmagier, der einen grün leuchtenen Schädel in der linken Hand hält und in der rechten Hand einen prächtigen Stab. "Hahahahaha... Ihr habt euch zu mir geschlagen... doch nun werdet ihr alle STERBEN!"

Fan Created Scenario.
Descent: Journeys in the Dark is copyright 2005 Fantasy Flight Publishing. All images are used with permission.







Fan Created Scenario.
Descent: Journeys in the Dark is copyright 2005 Fantasy Flight Publishing. All images are used with permission.

Der dunkle Turm

By Birk Hörhold

Quest Background

Als Ihr endlich den Voodoo-Hexer vernichtet habt, kommt Ihr wieder in die Stadt. Doch es ist alles so wie Ihr es nicht erwartet habt! Überall brennen Häuser und es laufen sogar einige Untote herum. Wieder kommt ein Mann zu Euch gelaufen. Diesmal aber kein Bauer. "Seid gegrüßt, Ich bin Graf Godwin, der Stadthalter und auch der Mann, der euch die Aufgabe gegeben hat Decay zu vernichten. Ich hab von Eurer Heldentat, die Ihr auf dem Friedhof vollbracht habt, gehört, nur leider war dieser Hexer nur der Anfang einer üblen Epoche! Ihr müsst uns einen weiteren Gefallen tun. Reist richtung süden. Dort ist ein dunkler Turm. Ich bin mir sicher, dass dort ein anderes Wesen lebt, das mit zu dieser finsternen Epoche beigetragen hat. Ihr müsst dieses Wesen vernichten, soinst sind wir alle verloren!"

Quest Goals

-Vernichten Sie das finstere Wesen im dunklen Turm
-Beeilen Sie sich, wenn der Kartenstapel des Masters mindestens 2mal durch ist oder Ihr keine Questmarker mehr habt ist eure Mission fehlgeschlagen.

Questmarker: 5
Startgold: 300
Bonus: 1 Silberschatz für jeden Helden (gebunden, kann kein anderer Held tragen!).

>>>Extras<<<
Alle Monster sind wie im letzten Level Unsterblich.

>>>Die finstere Gestalt<<<
Der Elite-Dämon ganz oben im Turm ist die finstere Gesalt. Er hat keine rote, sondern schwarze Haut.
Die 4 normalen Skelette sind versteinert, der Dämon bewegt sich nicht und hat eine blaue, schimmernde Hülle um sich. Die 4 Elite-Hexenmeister sind in Zauberposition. Aus ihren Händen kommen blaue Strähle, die zum blauen Schild von dem Dämonen führen.
Sobald ein Held sich neben einen von den Hexenmeister stellt oder ihn angreift, beginnt ein Kampf. Allerdings greift NUR dieser EINE an, die anderen zaubern weiter. Die Hexenmeister haben die normalen Fähigkeiten eines Elite-Hexenmeisters, allerdings noch den Lebenssauger, wie der Dämon ihn hat.
Attribute:
Bewegung > 3; Leben > 15; Rüstung > 2
Schaden:
1 Weiß, 1 Grün, 1 Blau, 2 Schwarz - NAHKAMPF
Fähigkeiten:
Furchteinflößend 1; Lebenssauer (Schaden /2 als Leben zurück); Fliegen; Betäuben; Heftiger Angriff (für je 2 Blitzsymbole +1 dmg - entweder der Schaden ODER den Furchtmarker)

>>>?<<<
Teleporter zum anderen ?.

>>>Truhen<<<

Bronze 1 > 3 Questmarker, 1 Fluch, 1 Bronzeschatz
Bronze 2 > 2 Flüche, 1 Bronzeschatz
Bronze 3 > 2 Questmarker, 1 Bronzeschatz

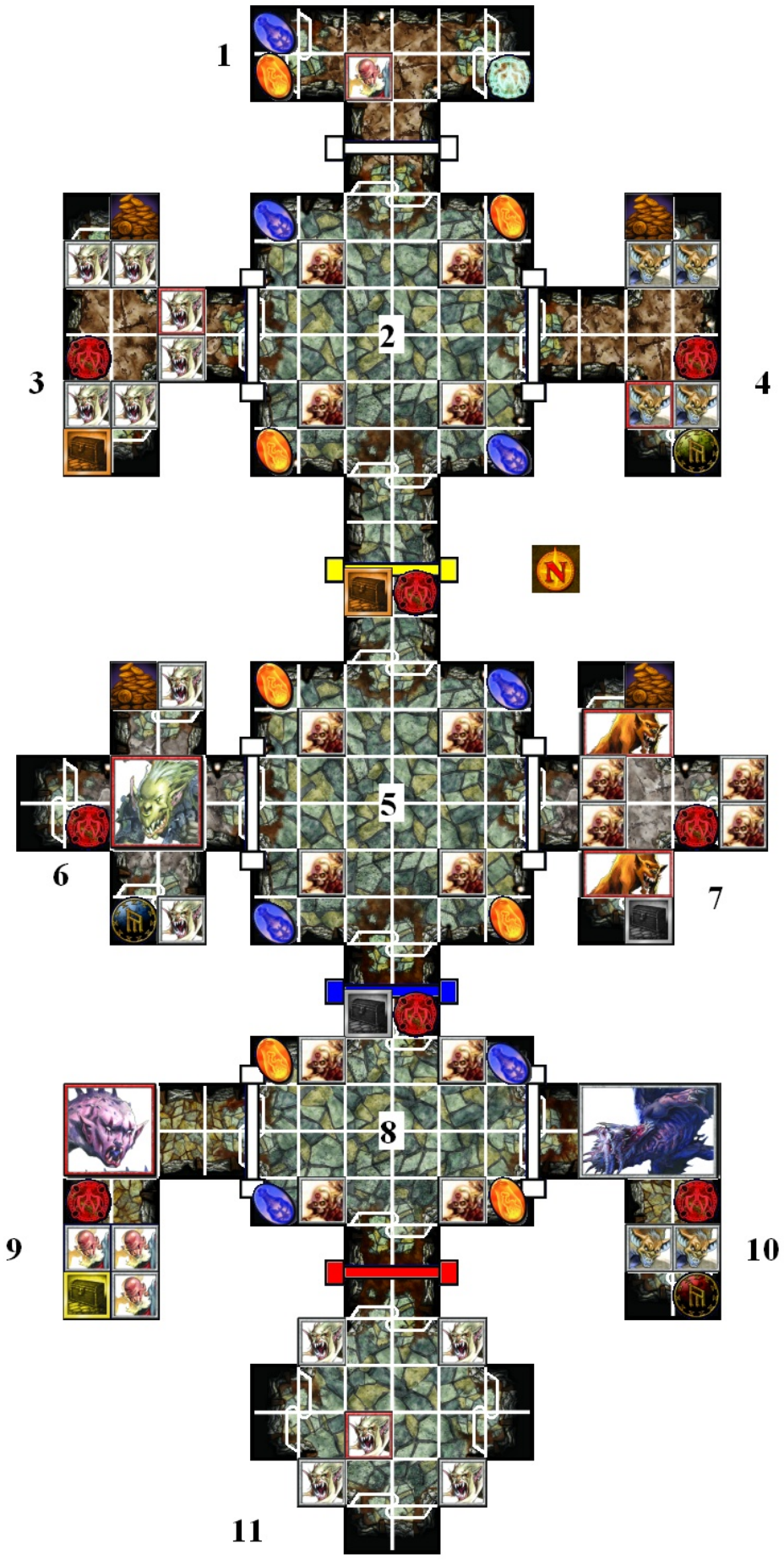
Silber 1 > 1 Questmarker, 1 Fluch, 1 Silberschatz
Silber 2 > 1 Questmarker, 3 Flüche, 2 Silberschätze
Silber 3 > 1 Fluch , 1 Silberschatz

Gold 1 > 3 Questmarker, 1 Fluch, 1 Goldschatz
Gold 2 > 1 Questmarker, 2 Flüche, 1 Goldschatz

>>>Quest-Ende<<<
Die finstere Gestalt bricht tot zusammen. Die Erde zittert... Ihr lauft schnell aus dem Turm... Ihr kennt das ja schon, der Turm bricht in sich zusammen. Jetzt auf in die Stadt!

>>>Raumbeschreibungen<<<
Raum 1: Der Raum ist groß. Etwa 5 Meter hoch, in der mitte dieses Raumes liegt ein großer Haufen Schutt. In der Decke ist ein großes Loch. Anscheinend ist etwas eingeschlagen und hat den Boden einstürzen lassen.
Raum 2: In der Mitte dieses Raumes ist ein großes Loch (fällt man hinein bekommt man 5 Schaden DIREKT). Fällt man hinein ist man wieder im Erdgeschoss. Also passt auf!
Raum 3: Die Treppe führt hoch, es wird wärmer. In dem Raum erwarteten euch wütende Höllenhunde, die Feuer schnaufen. Ihr könnt ein lautes Stampfen von oben hören....
Raum 4: Die Decke ist kaum sehen, der Raum ist dunkel, dennnoch guckt euch von oben ein Riese an. Wie der da nur hingekommen ist?
Raum 5: Ihr fühlt euch komisch, als ihr durch den Teleporter kommt. Direkt neben dem Teleporter ist ein winziges Fenster. Dass der Turm so hoch ist, habt ihr fast garnicht gedacht. Ihr seid über den Wolken!
Der Raum ist aus masiven, schwarzen Granit gebaut. Nicht weit von euch könnt ihr einen schwarzen Dämon sehen. Der Dämon bewegt sich nicht und hat eine blaue, schimmernde Hülle um sich. Vier weitere Skelette stehen in den Ecken, sind allerdings versteinert. Außerdem stehen hier vier weitere Hexenmeister in grünen Roben. Jeder ist in Zauberhaltung und scheint euch wohl nicht bemekrt zu haben.

Fan Created Scenario.
Descent: Journeys in the Dark is copyright 2005 Fantasy Flight Publishing. All images are used with permission.



Fan Created Scenario.

Descent: Journeys in the Dark is copyright 2005 Fantasy Flight Publishing. All images are used with permission.

Die Arena des Schreckens

By Birk Hörhold

Quest Background

Die finstere Gesalt aus dem Turm ist vernichtet. Ihr kehrt zurück in die Stadt und seht, dass keine Untoten mehr umherlaufen und die Reperaturarbeiten in der Stadt stark laufen.
Als der Stadtleiter Graf Godwin Euch sieht, kommt er zu Euch gelaufen. "Brilliant! Ich wusste, dass ihr dieses Wesen vernichten könnt! Ihr habt meine Stadt gerettet! Wie kann ich Euch nur danken?..."
Genau in diesem Augenblick fängt die erde leicht an zu beben und ein paar Meter neben Euch sackt der Boden in sich zusammen. Ein grelles Licht erscheint und verschwindet wieder. Der Rauch löst sich und Ihr könnt eine Gestalt erkennen, die einem Tiermenschen sehr ähnlich ist.
"HaHaHaHaHa... Ihr habt den Voodoo-Hexer und auch meinen Dämonen besiegt... Erstaunlich, dabei dachte ich, Ihr würdet schon beim Hexer fallen... Dann muss ich diese Arbeit wohl selbst erledigen... Kommt zu mir! Kommt in mein Reich! Hier ist eine Karte... Sie führt Euch zu meinem Reich, das Reich des Schreckens und der Qual! Ihr müsst kommen, sonst ist Eure jämmerliche Stadt und auch das ganze Land in großer Gefahr, denn ich Gatoga, der Herrscher des Schreckens wird über Euer ganzes Land kommen!"
Die Gestalt kommt Euch näher, berührt Euch und verschwindet auf einmal in einem grellen Licht.

Quest Goals

-Kämpft Euch zu Gatoga durch
-Aktiviert alle Glyphen bevor Ihr gegen Gatoga kämpft
-Besiegt Gatoga

Questmarker: 6
Startgold: 300

>>>Besonderheiten in diesem Level<<<
Raum 2: Sobald die 4 Skelette besiegt sind, öffnet sich in der Runde des Masters die Tür zu Raum 3 und die Eingangstür schließt sich.
Raum 4: Sobald die Monster aus Raum 2 besiegt sind, werden alle Helden in der Runde des Masters in die mitte von Raum 2 teleportiert. Es öffnet sich die Tür von Raum 4 und es schließen sich die Türen von Raum 3 und Raum 1.
Raum 5: Gleicher vorgang wie in Raum 2, nur natürlich andere Räume in der selben Reinfolge.
Raum 8: Gleicher vorgang wie in Raum 2, nur natürlich andere Räume in der selben Reinfolge.
Raum 11: Der Elite-Tiermensch ist Gatoga. Er hat folgende Attribute:
Bewegung: 5; Leben: 20; Rüstung: 3
Angriff : 1 Rot, 1 Gelb, 1 Grün, 1 Schwarz; NAHKAMPF
Fähigkeiten: Komando, Durchbohren 2, Leben regenerieren (1 hp/Runde); Für je 2 Blitze +1 dmg (diese Fähigkeit ODER einen Drohmarker)

Der Master kann keine Monster spawnen, erhält aber für jede Monsterkarte 1. doppelt so viele Drohmarker als normal oder 2. ausspielen und einmal die Fähigkeit Ausweichen, Wutausbruch oder +2 schwarze Würfel.

>>>Truhen<<<
Bronze 1 > 1 Questmarker, 1 Bronzeschatz
Bronze 2 > 2 Flüche, 1 Bronzeschatz
Bronze 3 > 2 Questmarker, 1 Bronzeschatz

Silber 1 > 1 Questmarker, 1 Fluch, 1 Silberschatz
Silber 2 > 1 Questmarker, 3 Flüche, 2 Silberschätze
Silber 3 > 1 Fluch , 1 Silberschatz

Gold 1 > 3 Questmarker, 1 Fluch, 1 Goldschatz
Gold 2 > 1 Questmarker, 3 Flüche, 2 Goldschätze

>>>Quest-Ende<<<
Ihr gebt Gatoga den Todesstoß...
"HaHaHaHaHa... glaub Ihr wirklich, mein Meister sei so einfach zu besiegen? Ich bin nur ein Doppelgänger von ihm... gewesen... Aber Ihr habt tapfer gekämpft... Sucht meinen Meister in seiner Stadt... Er erwartet Euch..."
Nach diesen Worten bricht er in sich zusammen... Vielleicht wäre es ja besser gewesen ihn nicht gleich zu töten?

>>>Raumbeschreibungen<<<
Raum 1: In diesem kleinem Raum steht eine Hexenmeister-Statue aus masiven Rubin. Als ihr sie untersucht fängt sie auf einmal an zu sprechen:
"Seid gegrüßt ihr tapferen Helden, die versuchen meinen Herrscher Gatoga zu vernichten! Dies ist sein Reich, seine Arena! Ihr könnt nur gegen ihn kämpfen, wenn Ihr die vorherigen Räume überlebt..."
Nach diesen Worten verschwindet die Rubinstatue in einem grellen Licht.
Raum 2: Der Raum ist groß. An den Wänden sind Schriften aus purem Gold. Die Arena ist wohl doch nicht so verdreckt wie ihr dachtet. Trotzdem erwarten euch hier Untote.
Raum 5: Die Runenschriften in diesem Raum ist wieder aus masiven Gold, allerdings leuchten diese diesmal Rot. Ihr kommt euren Ziel näher!
Raum 8: Die Runenschriften in diesem Raum brennen. Die Tür zu eurer Linken glüht, die zu eurer Rechten hat viele kleinere Löcher und es tropft Gift heraus. Vor euch ist eine große, rote Runentür. Sie ist aus schwarzem Granit gearbeitet und das Gesicht eines Tiermenschen ist darauf eingeritzt.
Raum 11: Die Graniktür öffnet sich nur langsam. Hinter dieser Tür erscheint ein kleiner Saal. Die Wände sind mit Rubinen, Saphiren, Smaragten und Topasen beschmückt. Allerdings stehen hier auf ein paar Tiermenschen und auf einem Thron sitzt ein großer Tiermensch. Er tärgt eine schwarze Rüstung und seine Klauen sehen verdammt spitz aus. "Hahaha... Ihr habt es tatsächlich zu mir geschafft... Es wird mir ein Vergnügen sein, euch eigenhändig zu töten! Kommt her!"
Raum 3, 4, 6, 7, 9, 11: Dieses sind einfachere Schlafräume. Allerdings sind hier auch wirklich wertvolle Schätze.

Fan Created Scenario.
Descent: Journeys in the Dark is copyright 2005 Fantasy Flight Publishing. All images are used with permission.